Ler Antes de Utilizar o Sistema de Jogos de Vídeo Sega Dreamcast

Queira ler o manual e especialmente estas advertências antes de usar a Sega Dreamcast ou de deixar os seus filhos usá-la. Um adulto responsável deve ler e explicar aos menores as instruções de operação da Dreamcast antes de autorizar que usem este sistema.

AVISO DE EPILEPSIA - Algumas pessoas são susceptíveis a ataques epilépticos ou perda de consciência quando expostas a certas luzes intermitentes ou padrões de luzes na vida do dia a dia. Tais pessoas podem ter um ataque enquanto vêem certas imagens de televisão ou enquanto jogam certos jogos de vídeo. Isto pode acontecer mesmo que a pessoa não tenha um historial médico de epilepsia ou nunca tenha tido um ataque epiléptico. Certas condições podem induzir sintomas epilépticos não detectados mesmo em pessoas que não tenham um historial de ataques ou epilepsia. Se você ou alguém da sua família tiverem tido alguma vez sintomas relacionados com epilepsia (ataques ou perda de consciência) quando expostos a luzes intermitentes, consulte o seu médico antes de jogar. Aconselhamos os pais a vigiar os filhos enquanto estes jogam jogos de vídeo. Se você ou o seu filho tiverem alguns dos seguintes sintomas: tonturas, alteração de visão, contracções musculares ou dos olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsão, deixe IMEDIATAMENTE de jogar e consulte o seu médico.

Para reduzir a possibilidade de tais sintomas, o utilizador deve seguir estas precauções de segurança sempre que usar a Sega Dreamcast:
• Sente-se a uma distância de pelo menos 2 metros do ecrã de televisão • Evite jogar se estiver cansado ou se não tiver dormido o suficiente • Certifique-se de que a sala onde está a jogar está bem iluminada • Descanse pelo menos 10 minutos por hora enquanto joga qualquer jogo de vídeo.

MANUSEAMENTO DO DISCO - Para evitar danos pessoais ou de propriedade: • Antes de remover o disco, certifique-se de que este parou de girar • O GD-ROM Sega Dreamcast destina-se a ser usado exclusivamente no sistema de jogos de vídeo Sega Dreamcast. Não utilize este disco em nenhum outro sistema, especialmente um leitor de CD • Evite que o disco fique coberto de impressões digitais ou sujidade • Evite dobrar o disco. Não toque, suje ou risque a sua superfície • Não modifique ou alargue o buraco central do disco, nem utilize um disco que esteja quebrado, modificado ou reparado com fita adesiva • Não escreva nada no disco, nem cole nada no mesmo • Guarde o disco na sua caixa original e não o exponha à humidade e temperaturas altas • Não deixe o disco à luz solar directa ou perto de um radiador ou outra fonte de calor • Use um produto de limpar lentes e um pano seco e macio, e limpe o disco gentilmente do centro para a extremidade. Nunca use produtos químicos para limpar o disco.

AVISO PARA PROPRIETÁRIOS DE TELEVISÕES DE PROJECÇÃO - Imagens ou gravuras fixas podem causar danos permanentes ao cinescópio ou marcar o fósforo do tubo de raios catódicos. Evite a utilização repetida ou prolongada de jogos de vídeo em televisões de projecção de grande ecrã.

UTILIZAÇÃO DO JOGO DE VÍDEO SEGA DREAMCAST - Este GD-ROM só pode ser usado com o sistema Sega Dreamcast. Não tente jogar este GD-ROM em qualquer outro leitor de CD – se o fizer pode danificar os auscultadores e os altifalantes. Este jogo é licenciado para uso no sistema Sega Dreamcast apenas. A cópia, reprodução, aluguer e exibição pública não autorizadas deste jogo constitui uma violação às leis vigentes. As personagens e eventos retratados neste jogo são puramente fictícios. Qualquer semelhança com outras pessoas, vivas ou mortas, é pura coincidência.

DCJAT 1783

Distribuidor Oficial

ECOFILMES

São João da Madeira

SEGA

Dreamcast

BLUE STINGER™

ACTIVISION

A ILHA DINOSSAURO

Um gigantesco meteoro cai sobre a Península de Yucatan, destruindo o ecossistema da Terra e provocando um Inverno nuclear que leva os dinossauros à extinção.

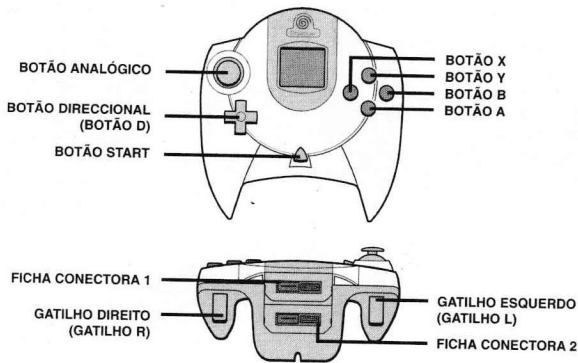
No ano 2000, 65 biliões de anos mais tarde, um enorme tremor de terra atinge o México, provocando ondas de choque por toda a região.

Das profundezas do oceano perto da Península de Yucatan, uma ilha desconhecida emerge com o que parece ser uma cratera provocada pelo impacto do meteoro. Os governos dos Estados Unidos e do México chamam a esta nova terra a Ilha Dinossauro e enviam uma força de investigação para a ilha.

As pesquisas secretas prolongam-se por 17 anos enquanto uma cidade é construída e uma enorme corporação biotécnica conhecida por Kimra domina a economia da ilha.

Eliot Ballade, um membro de elite da ESER (Evacuação e Salvamento Marítimos de Emergência), passa as suas férias numa viagem de barco pela costa da Ilha Dinossauro, quando um dia, um pequeno meteoro cai do céu, colocando a ilha sob um misterioso manto de energia. O manto começa a expandir-se, aproximando-se de Eliot a uma velocidade impressionante. Imediatamente a seguir à onda de energia, surge um bando de pássaros que se dirigem ao barco, fazendo com que Eliot se atire borda fora.

Horas mais tarde, Eliot acorda nas praias da Ilha Dinossauro e inicia uma investigação que mudará a sua vida para sempre.

COMANDOS DO JOGO

Bue Stinger é um jogo para um só jogador. Antes de ligares a Dreamcast (ON), verifica se o comando Sega Dreamcast está ligado à porta de comando da consola Sega Dreamcast. Durante o jogo, poderás jogar no papel de Eliot ou de Dogs. Alguns comandos têm funções ligeiramente diferentes dependendo da personagem com que estás a jogar.

Gatilho E - Amplia a imagem do mapa / Dispara a arma seleccionada

Gatilho D - Diminui a imagem do mapa / Controlo manual da câmara

Botão Analógico ou **Botão D** - Move a personagem para a esquerda, direita, para trás e para a frente.

Botão START - Mostra o terminal de acesso portátil.

Botão A - Aceita a opção / Inspecciona o objecto. Faz a personagem subir escadas / obstáculos.

Botão B - Botão de cancelar. Faz Eliot nadar quando está na água.

Botão X - Socos / pontapés / movimenta armas de punho. Pressiona repetidamente para movimentos combo.

Botão Y - Dispara a arma seleccionada no momento.

NOTA: Para regressares ao ecrã de título em qualquer altura durante o jogo, mantêm pressionados simultaneamente os botões A, B, X, Y e Start. Isto reiniciará o jogo e apresentará o ecrã de título.

Nunca pressiones o Botão Analógico ou os Gatilhos E/D enquanto ligas a consola Dreamcast (ON). Isto poderá suspender o processo de inicialização do comando e provocar uma avaria.

CONTROLAR MOVIMENTOS

Pressionar o Botão Analógico para uma determinada direcção faz com que a tua personagem se mova nessa direcção. A velocidade a que a tua personagem se movimenta depende da força com que pressionas o botão analógico. Também é possível movimentares a tua personagem com o botão direccional. Alguns objectos podem ser "empurrados" movendo contra eles.

INTERACÇÃO

Pressionar o botão A faz com que possas mexer um objecto à tua frente. É uma boa ideia pressionar o botão A sempre que encontrares alguma coisa à tua frente que penses poder manipular. A forma como manipulas um objecto varia, dependendo do tipo de objecto. O botão A permite-te apanhar objectos, utilizar os objectos, abrir portas, operar em painéis de controlo, subir escadas, subir blocos e executar muitas outras acções.

TERMINAL DE ACESSO PORTATIL

Pressionar o botão Start faz aparecer o ecrã do terminal de acesso portátil. As instruções para utilização do terminal encontram-se mais à frente neste manual. Pressiona novamente o botão Start no ecrã do terminal para regressares ao jogo.

NOTA: Blue Stinger não é compatível com quaisquer outros comandos. O uso de comandos incompatíveis não é garantido.

CONTROLAR ELIOT

Eliot pode utilizar armas de longo e de curto alcance.

ATAQUE DE LONGO ALCANCE

Gatilho D - Utiliza o Gatilho Direito para disparar a arma de longo alcance seleccionada. Quando a arma estiver vazia, pressiona novamente o gatilho direito para recarregar. Quando apontares na direcção de um inimigo, a arma fixará automaticamente a mira.

ATAQUE DE CURTO ALCANCE

Botão X - Pressiona o botão X para utilizares a arma de curto alcance seleccionada. Se não tiveres uma arma de curto alcance, Eliot utilizará os seus punhos. Cada arma tem uma variedade de diferentes ataques, que são controlados pelo Botão X.

NADAR

Botão B - Se pressionares o botão B enquanto estiver na água, Eliot começará a nadar. Utiliza o botão analógico para controlar a direcção em que Eliot deve nadar.

Quando Eliot começar a ficar sem ar, pressiona só o botão B (sem o botão analógico) para o fazer nadar até à superfície.

CONTROLAR DOGS

Ao contrário de Eliot, Dogs consegue apenas manipular uma arma de cada vez. Mas isto é compensado com as suas excelentes habilidades defensivas.

ATAQUE

Gatilho D - Pressiona o Gatilho Direito para utilizares a arma. Se Dogs ainda não tiver adquirido ainda uma arma, não será capaz de atacar. Existem dois tipos de armas disponíveis, de curto alcance e de longo alcance.

DANOS EXTRA

Algumas personagens inimigas sofrem mais danos com umas armas do que com outras. Se um inimigo estiver a sofrer danos extra, piscará a vermelho quando atingido. Lembra-te da arma que estás a utilizar nessa altura – será muito útil da próxima vez que encontrares este tipo de inimigo.

DEFESA

Botão X - Pressiona o botão X para te defenderes dos ataques inimigos. Lembra-te de que a tua defesa não é perfeita. Nalguns casos, poderás ainda sofrer alguns danos de algum ataque de que te tenhas defendido. Haverá alturas também em que os teus movimentos de defesa não te servirão de nada.

INICIAR O JOGO

MENU PRINCIPAL

Pressiona o botão Start no ecrã de título para acederes ao menu principal. Utiliza os botões direccionais para cima e para baixo para percorreres as opções e pressiona o botão A ou o botão Start para continuares.

NEW GAME

Escolhe esta opção quando quiseres iniciar um novo jogo. Quando começares o jogo, só podes jogar com a personagem Eliot. Depois de passares um determinado ponto, poderás escolher entre jogar com Eliot ou com Dogs.

LOAD GAME

A opção Load Game permite-te começar a jogar a partir de um determinado ponto de um jogo guardado. Escolhe a ranhura que contém a unidade Visual Memory que pretendes utilizar, depois pressiona o botão A. A seguir, selecciona o ficheiro de onde pretendes começar a jogar e pressiona o botão A. Pressiona o botão A outra vez para confirmar.

OPTIONS

O menu Options permite-te alterar as definições do jogo. Utiliza os botões direccionais para cima e para baixo para seleccionar a opção que pretendes alterar. Podes percorrer as definições de uma opção destacada com os botões direccionais para a esquerda e para a direita. Para regressares ao menu principal, selecciona Exit ou pressiona o botão Start.

Difficulty – Escolhe o nível de dificuldade que pretendes jogar.

Sound – Escolhe entre som estéreo ou mono.

O OBJECTIVO DO JOGO

A TUA MISSÃO

A tua tarefa é resolver o mistério da Ilha Dinossauro. Utiliza as diferentes habilidades de Eliot e Dogs para explorar a estranha ilha, resolvendo puzzles pelo caminho. Cada parte da missão que resolves, revela mais uma peça para o puzzle final da Ilha Dinossauro.

UTILIZAR O TERMINAL DE ACESSO PORTÁTIL (PORTABLE ACCESS TERMINAL)

Por diversas vezes, Janine King enviará mensagens a Eliot através do seu terminal de acesso portátil ESER. Sempre que uma mensagem chegar, utiliza o botão Start para a receberes.

GAME OVER (FIM DO JOGO)

Sempre que um monstro te inflige danos, perderás pontos de saúde. Se a saúde de Eliot e Dogs chegar a zero, o jogo acaba, e regressarás ao ecrã de título.

SIDE-MISSIONS (MISSÕES SECUNDÁRIAS)

À medida que avanças na tua missão, poderás encontrar certas situações em que tens a oportunidade de salvar alguém ou de executar outras tarefas. Se tiveres êxito, poderás ser recompensado com uma nova arma ou objec-

to. Contudo, o jogo continuará mesmo que não consigas terminar com êxito uma missão secundária. As missões secundárias não influenciam o resultado final da tua missão principal.

NOTA: Algumas das datas que aparecem no jogo Blue Stinger estão de acordo com a convenção de datas americana, ex.: 24 de Outubro aparece como 1024 e não 2410.

ECRÃ DO JOGO

INDICADORES DE ESTADO BÁSICOS

Este é o ecrã de jogo básico de Blue Stinger. Durante as sequências animadas, as barras de estado desaparecerão e a personagem será controlada pelo computador.

MUNIÇÕES DISPONÍVEIS

SAÚDE

CAIXAS DE MUNIÇÕES DISPONÍVEIS

OUTRAS INFORMAÇÕES

TEMPO DISPONÍVEL

Durante as missões secundárias que têm um tempo limite, o tempo disponível para completares a missão será mostrado no canto superior direito do ecrã.

SAÚDE DO INIMIGO

Algumas das personagens inimigas mais poderosas que enfrentares, terão a sua própria barra indicadora de saúde, apresentada na parte superior do ecrã.

BARRAS DE ESTADO SECUNDÁRIAS

Para além da tua barra de estado de saúde, outras barras de estado aparecerão durante o jogo. Podes ver a que se refere cada barra de estado olhando para o ícone no canto inferior esquerdo do ecrã.

TEMPERATURA DO CORPO

Quando entras num local muito quente ou muito frio, aparece uma barra da temperatura do corpo. Só podes permanecer em temperaturas extremas durante um curto período de tempo, antes de começares a perder pontos de saúde. Se permaneceres muito tempo num ambiente extremo – como indicado na barra de temperatura do corpo – perderás pontos de saúde consecutivamente até regressares a uma área com temperatura normal.

INDICADOR DE PULMÕES

O indicador de pulmões mede o ar que ainda tens nos pulmões. Aparece quando nadas debaixo de água. Se ficares sem ar debaixo de água, perderás rapidamente muita saúde. Regressa à superfície para retomares o fôlego.

MÁSCARA DE OXIGÉNIO

Se tiveres adquirido uma máscara de oxigénio, a personagem utiliza-a automaticamente sempre que entras num ambiente sem oxigénio. A barra de estado da máscara de oxigénio mostra a quantidade de oxigénio que a máscara ainda tem. Quando a máscara fica sem oxigénio, não poderás voltar a utilizá-la até a recarregares.

UTILIZAR O TERMINAL DE ACESSO PORTÁTIL

O ECRÃ DO TERMINAL

Todos os membros da equipa ESER possuem um terminal de acesso portátil. O teu terminal permite-te seleccionar vários objectos e armas, bem como accionar personagens.

Pressiona o botão Start para acederes ao terminal. No menu principal do terminal, selecciona um submenu, depois pressiona o botão A. Podes regressar ao menu anterior pressionando o botão B ou seleccionando Back.

Se pressionares o botão Start na janela do terminal, regressarás directamente ao jogo.

MAPA

O terminal tem uma função de mapa automático, que podes utilizar para descobrir onde estás e onde já estiveste. Pontos de informação interactivos espalhados por toda a ilha, dão-te gratuitamente mapas dos arredores.

Utiliza os botões direccionais para cima e para baixo para seleccionar a região da ilha que pretendes ver, depois pressiona o botão A para aumentar o mapa dessa região. Se pretendes uma vista mais pormenorizada de uma área em particular, destaca essa área, e depois pressiona o botão A. Nas vistas aproximadas, as áreas que já exploradas aparecem a verde, as áreas por explorar aparecem a azul. A área onde estás no momento aparece a vermelho.

OBJECTOS

Podes controlar o teu inventário de objectos no menu Items. Selecciona Food ou Other, depois selecciona o objecto com que pretendes. Os objectos Food (Comida) são objectos que repõem e/ou melhoram a tua saúde. Os objectos Other (Outros) são todos os que aparecem em certos pontos do jogo. Podes ver uma explicação de cada objecto no teu inventário, escolhendo o objecto e seleccionando Info.

ARMAS

O menu Weapons (Armas) permite-te seleccionar uma nova arma para cada personagem. Primeiro, escolhe a personagem cuja arma pretendes alterar, depois escolhe a arma que pretendes utilizar. Se precisares de mais informações sobre uma arma em particular, selecciona Info.

ALTERNAR ARMAS DE CURTO ALCANCE E DE LONGO ALCANCE

Eliot pode-se armar com armas de curto alcance e de longo alcance. Dogs só pode utilizar um tipo de arma de cada vez.

Para alternar entre as listas de armas de longo alcance e de armas de curto alcance, selecciona o ícone Long ou Short no canto inferior direito do ecrã e pressiona o botão A.

ALTERAR PERSONAGENS

Podes alternar entre Eliot e Dogs escolhendo a personagem com que pretendes jogar com os botões direccionais para a esquerda e para a direita, e depois pressionando o botão A.

ELIOT VS DOGS

Quando escolhes uma personagem para jogar num determinado segmento do jogo, não te esqueças que Eliot e Dogs têm diferentes habilidades:

ELIOT

- Pode nadar.
- É rápido e ágil.
- Pode manipular uma arma de longo alcance e outra de curto alcance ao mesmo tempo.

DOGS

- Pode utilizar armas mais poderosas.
- Pode defender-se de ataques.
- Tem uma constituição forte.

MÁQUINAS DE VENDA

DINHEIRO

Alguns dos inimigos que enfrentas terão dinheiro com eles. Se os derrotares, o seu dinheiro fica espalhado e poderás apanhá-lo. O dinheiro que conseguires durante o jogo ficará numa conta conjunta de Eliot e Dogs.

COMPRAR ARMAS E OBJECTOS

Podes utilizar o dinheiro para comprar objectos de comida, armas mortíferas e outros objectos nas máquinas de venda localizadas pela Ilha Dinossauro.

Para utilizar uma máquina de venda, coloca-te à frente da máquina e pressiona o botão A. Escolhe o objecto que queres comprar com os botões direccionais para a esquerda e para a direita. Se tiveres dinheiro suficiente, podes comprar o objecto destacado pressionando o botão A. Para regressares ao ecrã do jogo, pressiona o botão B ou selecciona Exit.

GUARDAR O JOGO

ESTAÇÕES DE MEMÓRIA

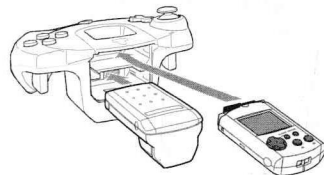
Em vários locais na Ilha Dinossauro, encontrarás máquinas nas quais poderás guardar a tua actual localização e situação. Para guardares o teu jogo, coloca-te à frente de uma Estação de Memória e pressiona o botão A. Aparecerá o menu Save Game. Podes guardar jogos tantas vezes quantas quiseres, embora apenas 6 jogos possam ser guardados em cada unidade Visual Memory.

GUARDAR O JOGO

Selecciona a caixa contendo a unidade Visual Memory que pretendes utilizar, depois pressiona o botão A. A seguir, selecciona o número do ficheiro que pretendes guardar e pressiona o botão A. Pressiona o botão A novamente para confirmares.

UTILIZAR CARTÕES DE MEMÓRIA

- Os ficheiro dos jogos podem ser guardados numa unidade Visual Memory quer na Ficha Conectora 1 quer na Ficha Conectora 2.
- Cada ficheiro de jogo guardado requer quatro blocos do cartão de memória livres. Podem ser guardados até seis jogos em cada unidade Visual Memory.
- Enquanto estiveres a guardar um ficheiro de jogo, nunca desligues a consola Sega Dreamcast (OFF), nem removas a unidade Visual Memory ou desligues o comando.

** Os Vibration Packs devem ser inseridos na ficha conectora número 2.*

PERSONAGENS

ELIOT BALLADE

A personagem principal de Blue Stinger. Faz parte do Batalhão C730 da ESER, uma organização de reserva especializada em salvamentos em caso de desastre marítimo. Um jovem de 28 anos, com sangue quente, que adora o seu trabalho e ajuda todos os que estiverem em perigo.

DOGS BOWER

Um ex perito em armas pesadas que fez parte da primeira investigação da Ilha Dinossauro. Com 43 anos, Dogs dirige agora um serviço de ferry-boat entre o continente e a ilha. Detalhes sobre o seu passado permanecem um mistério.

JANINE KING

Um génio de 24 anos que trabalha para a Divisão Kimra-Tech Security da Ilha Dinossauro. Aos 16 anos, graduou-se na MIT. Mestre em tecnologia de computadores, Janine tem um profundo conhecimento do sistema informático da ilha.

NEPHILIM

Uma misteriosa entidade tipo anjo que aparece de vez em quando a Eliot durante a sua investigação à ilha Dinossauro. Nephilim persegue Eliot e observa-o, mas as suas intenções estão ainda por revelar. Nephilim emite uma brilhante luz azul que ilumina o ambiente à sua volta.

ARMAS

ESPINGARDA

A espingarda Masson M7700 dispara três tiros de uma só vez.

LANÇADOR DE MÍSSEIS

Este poderoso lançador de mísseis pode conter até três mísseis 120mm de uma só vez. É demasiado pesada para Eliot.

MACHADO

Este machado de emergência foi concebido para salvar vidas numa emergência, não para ser usado como arma.

ARCO

Um vulgar arco de um disparo com mira incorporada.

MOCA

Esta arma exclusiva de Dogs é nada mais nada menos do que uma enorme moca. Esta mortífera arma é tão pesada e disforme que será uma dura tarefa atingir com ela a tua vítima.

OBJECTOS

HAMBURGERS E CACHORROS

Estes objectos de comida reporão muitos pontos de saúde.

PREGO EM PRATO

Esta saborosa comida reporá a tua energia no limite.

GAILY

Este é um brinquedo cheio de comida, baseado no programa televisivo para crianças "Grumpy Gailly and Weepy Gary".

DOCKSIN

Docksin é uma das drogas milagrosas do século XXI.

ECOFILMES - Importação e Distribuição de Filmes, Lda.
Rua do Brasil, 884 • P.O. Box 60 • 3701 São João da Madeira Codex
Tel. (256) 836 200 Fax (256) 831 301 / 902